

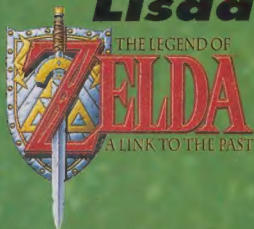
POWER PLAYER

No 10/92
Hinta 5,-



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lisää



**Hole in one
GOLF**

-sopulit tulevat



**Kapteeni
KOUKKU**



Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM



BART

vastaa
muu maailma





Sopuliopasta haetaan!

Tuhannet sopulit ovat reissun päällä ja he matkaavat kohti varmaa kuolemaa, ellet sinä tule ja pelasta heitä. He eivät tuhlaa aikaansa ajattelemiseen vaan seuraavat avuttomina johtajaansa läpi 125 radan, jotka ovat täynnään vaaroja kuten äkkijyrkänteitä, tulimeriä ja pirullisesti suunniteltuja sopuliansoja. Sinun tehtäväsi on ohjata sopuleista niin monta kuin mahdollista kunkin radan maaliin ja se ei ole kovinkaan helppoa, sillä sopulit kääntyvät mielellään yllättäviin suuntiin ja vaeltavat lähes minne tahansa.

Lemmings on peli, joka vaatii huolellista suunnittelua. Joka radalle ilmestyy melkoinen lauma sopuleita, jotka kulkevat ilman ajatusta tai päämäärää. Sinun tehtäväsi on saada johdateltua heitä kohti maalia opettamalla muutamille heistä erilaisia taitoja. Kun he lähtevät kulkemaan, he menevät suoraan eteenpäin, mutta sinä voit opettaa sopuleita kiipeämään, rakentamaan, kaivamaan ja paljon muutakin. Aluksi radat ovat melko helppoja ja sinun täytyy onnistua opastamaan sopuleista vain muutamia maaliin selvittääksesi radan. Mutta radat vaikeutuvat koko ajan, kun esteet lisääntyvät ja maaliin pitää saada elävänä yhä enemmän sopuleita.



Voit opettaa kahdeksan erilaista taitoa sopuleille. Ensimmäisissä, helpoimmissa radoissa sinun täytyy käyttää vain yhtä taitoa kussakin, mutta ennen pitkää tarvitset kaikkia taitoja, että selviäisit radasta läpi. Usein taitoja on jaossa vain tiukasti rajattu määrä, joten sinun täytyy osata nopeasti valita oikea taito oikealla hetkellä. Tässä on kahdeksan taitoa, jotka voit opettaa:

jopa betonin läpi, mihin vaakakaivajat aina työssäväät.



Kiipeäjä

Kiipeäjiin ei kannata luottaa liikaa. Kun valitset, että joku sopuleista ryhtyy kiipelemään, hän saattaa kivuta ympäriinsä loputtomasti.



Liitäjä

Liitäjät avaavat sateenvarjon, jos he lähtevät putoamaan alaspäin. Jos sinulla ei ole tarpeeksi montaa sateenvarjoa, voit antaa yhden leijua alas ja rakentaa sitten rampin lopulle sopuleille.



Pommittaja

Pommittajat uhraavat itsensä pelastaakseen toiset sopulit. Kun annat sopulille pommittajan kyvyn, hän laskee numerot viidestä alaspäin ennen kuin räjähtää. Pommittajia käytät tehdeksi reikiä seinin ja lattioihin.



Rakentaja

Rakentajat kantavat selässään lautoja. Näiden avulla voi rakentaa siltoja ja rappusia silloin kun se on tarpeen. Mutta repusta löytyy vain rajoitettu määrä lautoja. Muista tarkkailla niiden määrää.

Pysäyttäjä

Ihan kuten pommittajat, uhraavat pysäyttäjätkin itsensä kavereiden takia. He jäävät paikoilleen ja oh-



Vaakakaivaja

Vaakasuuntaan kaivavat sopulit tekevät tunnelin vuoren tai puun läpi siinä suunnassa mihin he ovat vaeltaneet. He kaivautuvat niin pitkään kunnes tulevat ulkomaan tai törmäävät betoniseiniin.



Kaivossopuli

Kaivossopulilla on varustunaan hakku ja hän alkaa louhia siitä kohdasta minne hän oli menossa. Kaivossopulit pääsevät

Kuopan- kaivaja

Kuten vaakakaivajakin tekevät kuopan-kaivajat lujasti töitä pelkillä käsiillään. Ainoa ero niissä on, että kuopankaivajat menevät suoraan alaspäin niin pitkälle kuin pääsevät.

Näiden kahdeksan eri kyvyn avulla sinun täytyy selvittää kaikki 125 rataa. Onneksi pelissä on salasana, ettei tarvitse aloittaa aina alusta, kun joutuu liian suuriin vaikeuksiin ja nirri lähtee.

ENSIMMÄISET RADAT

Esittelemme nyt muutamia alkupään radoista, jotka joudut ensiksi selvittämään.

Rata 1

Ensimmäinen rata on luonnollisesti hyvin helppo. Tee yhdestä sopulista kuopankaivaja niin hän johdattaa muut sopulit maaliin.



Rata 2

Sopulit kulkevat nyt oikealle. Kun annat heille leijumisen taidon, he selvittävät radan.



0	1	2	3	4	5
KAIKKI AANI					3.8
PELATTAVUUS					3.5
HAASTE					4.1
VIIHDE					4.5

Rata 3

Käytä pysäyttäjää ohjaamaan toiset sopulit maaliin. Älä unohda räjäyttää pysäyttäjää, kun muut ovat päässeet maaliin.



Rata 4

Käytä ensin kaivoskopulia hakkaamaan reiän seinään ja tee sitten kaikista sopuleista kiipeäjiä, niin he löytävät tiensä maaliin.



Rata 5

Vielä viideskin rata on yksinkertainen ja sinun täytyy vain käyttää vaakakaivajia selvittääksesi sen.



Nyt olet saanut pikkuisen apua pelin aloittamiseen. Sopuleiden opastaminen muuttuu yhä vaikeammaksi, joten saat miettiä tarkkaan, että selviät eteenpäin. Lemmingsin radat on jaoteltu vaikeusasteisiin Fun, Tricky, Taxing ja Mayhem. Jos selviät näistä kaikista saat kokea yllätyksen...



Tämä on pelin viimeinen rata. Kuten kuvasta näkee, se on uskomattoman vaikea ja tilannetta ei mitenkään helpota se, että sopulit lähtevät liikkeelle yhtä aikaa radan molemmista päistä.

Toimituksen arvio

Lemmings on todella hauska ja viihdyttävä peli. On mukavaa törmätä aina välillä peleihin, joissa ajattelu on tärkeämmällä sijalla kuin pelkkä sorminäppäryys. Vaihtelulta tuntuu ennen kaikkea se, ettei tässä tarvitse räiskiä joka suuntaan, eikä kerätä tähtitieteellisiä pistemääriä.

Peliin on helppo päästä sisälle, mutta vaikeusaste kasvaa sopivasti pikku hiljaa ja lopulta joutuu melkoisiin vaikeuksiin. Pelin grafiikka on hieno. Jos haluatte pohtia vähän kaiken tykittämisen lomassa, niin Lemmings on hyvä vaihtoehto.





Nyt on tullut ensimmäinen golf-peli Super Nintendolle ja tämä on todella hieno uutuuks kaikille, jotka pitävät golfista. Pelissä on valtava määrä vaihtoehtoja, loistava grafiikka ja uusimmat parhaista lyönneistä, mitkä yhdessä tekevät tästä kaikkein parhaan golf-pelin mitä olemme nähneet tähän mennessä.

Hole in One Golf oli ensimmäinen golf-peli, joka julkaistiin SuperNESille. Mutta siitä huolimatta se on pitänyt hyvin puolensa vertailussa sen jälkeen ilmestyneiden golf-pelien kanssa. Mode 7 on ollut apuna, kun HAL on suunnitellut komean esittelyn jokaisesta reiästä. Pelaaja liittää väylän yläpuolella kohti reikää, tekee kierroksen sen ympäri ja palaa väylän yli uloslyöntipaikalle. Se on vaikuttava tempu!

Kun olet harjoitellut peliä jonkin aikaa, haluat ehkä nähdä miten pärjät maailman huippuja vastaan. Silloin on aika järjestää Hal Classic Open, jossa vastaasi asettuu koko liuta maailman kärkipelaajia. Turnaus pelataan 18 reiän radalla, jonka esitlemme tässä.

SUPER NINTENDO

HAL'S HOLE IN ONE Golf	
HAL	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Golf	Lokakuu 1 tai 2
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	KYLLÄ
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KOIKATI
	VAIKEA

Reikä 2 351 Yards Par 4



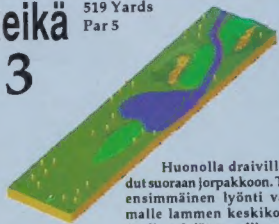
Toinen reikä on suoran väylän päässä, mutta sinun on syytä lyödä ensin hiukan vasemmalle ja sitten vastaavasti oikealle, ettei joutuisi keskelle hiekkabunkkeria. Ensimmäisen lyönnin voi kantaa suoraan toiseen bunkkeriin.

Reikä 1 403 Yards Par 4



Ensimmäinen reikä kääntyy jyrkästi vasemmalle. Lyö pallo ensin keskelle väylää ja koita sitten päästä viheriölle. Varo erityisesti bunkkeria reiän vasemmalla puolella.

Reikä 3 519 Yards Par 5



Huonolla draivilla joudut suoraan jorppakoon. Tähtää ensimmäinen lyönti vasemmalle lammen keskikohdasta niin selviät turvallisesti väylälle.

Reikä 4

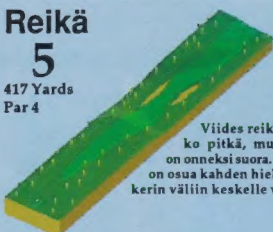


Viimeinkin lyhyt väylä. Sen ei tietenkään tarvitse tarkoittaa sitä, että reikä olisi helppo, mutta tässä on mahdollista tehdä hole-in-one eli saada pallo lyönnillä reikään.

182 Yards Par 3

Reikä 5

417 Yards
Par 4



Viides reikä on melko pitkä, mutta väylä on onneksi suora. Vaikeinta on osua kahden hiekkabunkkerin väliin keskelle väylää.

Reikä 6



Väylä kulkee kolmen bunkkerin ohi ja viheriön ympärillä on vielä lisää bunkkereita. Yritä lyödä draivi kolmannen bunkkerin oikealle puolelle, niin pallon lyöminen viheriölle on helpompaa.

374 Yards Par 4

Reikä 7

518 Yards
Par 5



Lyö niin pitkä ensimmäinen lyönti kuin mahdollista, että pääset sitten toisella lyönnillä veden yli.

Reikä 8

355 Yards
Par 4



Tämä väylä on erityisen hankala bunkkereiden ja vesiesteiden takia. Koita pysytellä keskellä väylää välttääksesi ongelmia.

Reikä 9

211 Yards
Par 3



Tämä on lyhyt reikä, mutta ei niinkään helppo. Jos lyöt liian pitkälle, joudut hyvin helposti bunkkeriin. Kilpailureikä!

Reikä 10

452 Yards
Par 4



Lyö pallo yksinkertaisesti lammen vasemmalle puolelle, vältä bunkkeria oikealla ja jatka kohti reikää.

Reikä 11

529 Yards
Par 5



Matka tiin ja reiän välillä on todella pitkä. Aivan suorilla lyönnillä selviää 11. reiästä parhaiten.

Reikä 12

423 Yards
Par 4

Puolivälissä tiin ja reiän välillä on kolme bunkkeria ja reiän takana on vielä yksi suuri bunkkeri. Tässä on siis parasta lyödä joko erityisen pitkä tai lyhyt uloslyönti.



Reikä 13

177 Yards Par 3

Reikä 13 tunnetaan myös nimellä Bigfoot. Se on lyhyt, mutta kimurantti. Varo maaston kallistumia, ettei pallosi vieri veteen tai hiekkabunkkeriin.



Reikä 14

391 Yards
Par 4

Väylä on leveä ja suora, mutta kun tuuli puhaltaa tai palloon tulee kierrettä, saatat löytää itsesi jorpakosta. Pidä tuulimittaria visusti silmällä.



Reikä 15

469 Yards
Par 4

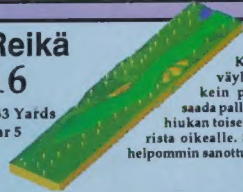
Aivan viheriön eteen on sijoitettu bunkkeri ja tämä tekee reiän vaikeaksi. Myös väylän keskivaiheilla on kaksi bunkkeria, joita sinun pitää varoa.



Reikä 16

533 Yards
Par 5

Kuudestoista väylä on kaikkein pisin. Yritä saada pallosi draivilla hiukan toisesta bunkkerista oikealle. Se on tosin helpommin sanottu kuin tehty.



Reikä 17

162 Yards Par 3

Sateen jälkeen tulee pouta ja pisimmän reiän jälkeen pelissä tulee lyhin väylä. Tässä sinulla on hyvä mahdollisuus tehdä hole-in-one, mutta varo joutumasta veteen. Kilpailureikä!



Reikä 18

420 Yards
Par 4

Ainoa tapa päästä alle parin tällä reiällä on lyödä täydellinen draivi veden yli. Lyö sitten pallo viheriölle ja puttaa se reikään.



KILPAILU!

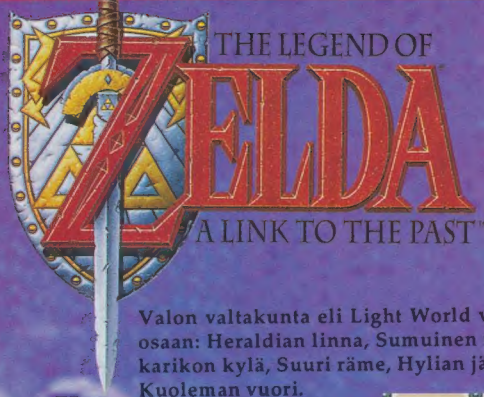
Pelistä Hole in One Golf on luvattu palkinnoksi 2 kappaletta Tale Spin-pelöjä niille ässäpelaajille, jotka tekevät hole-in-oneen (eli saavat pallon yhdellä lyönnillä suoraan reikään). Sinun täytyy onnistua tässä golfajien unelmalyönnissä reitillä 9 ja/tai reitillä 17 ja merkitä ylös koodi, jonka saat tästä huippusuorituksesta. Lähetä koodi sekä oma nimesi ja osoitteesi postikortilla osoitteeseen:

Hole-in-One-kilpailu
Funente Oy
Särkiniementie 5 c
00210 HELSINKI

Oskoiden koodien lähettäjien kesken arvotaan 2 kappaletta Tale Spin-peliä.

Toimituksen arvio

Tämä peli on sekä mukava pelata että näyttävän näköinen. HAL käyttää hienosti hyödykseen Mode 7:n mahdollisuuksia kaikkien reikien esittelyissä ja näkymät ovat vakuuttavat. Reitit ovat vaihtelevia ja on hauskaa nähdä parhaita lyöntejään uusintoina. Hole in One Golf on peli, jota pelaa mielellään oppiakseen kunolla joka ainoan reiän.



The Legend of Zelda - A Link to the Past on valtaysen laaja peli, minkä ansiosta siinä jää jumiin helposti yhdessä jos toisessakin paikassa. Siksi haluamme antaa vinkkejä konsteista, joilla selviää ensimmäisen maailman läpi.

Valon valtakunta eli Light World voidaan jakaa kahdeksaan osaan: Heraldian linna, Sumuinen metsä, Itäinen palatsi, Kakarikon kylä, Suuri räme, Hylän järvi, Mystinen autiomaa ja Kuoleman vuori.

HERALDIAN LINNA

Täällä asui aikaisemmin Heraldian kuninkaallinen perhe, mutta nyt Agahnim on ottanut vallan ja linna on täynnä hänen vartioloita. Linnan lähistöllä ovat myös Linkin talo ja hautausmaa, joten laskemme ne mukaan tähän kokonaisuuteen. Kun olet pelastanut Zeldan, sinulla pitäisi olla hallussa lamppu, miekka ja bumerangi. Täältä löydät myös ensimmäisen kilven.

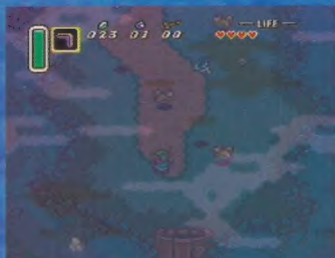


Linnan portin ulkopuolella.

SUMUINEN METSÄ

Sumuisessa metsässä on kaksi taloa ja luola, joka johtaa Kuoleman vuorelle. Toisessa talossa asuu kaksi puunhakkaajaa, mutta he ovat harvoin kotona, joten on paras toivoa, että kohtaisit heidät jossain metsän keskellä. Toisessa talossa asuu ennustaja, joka povaa sinun tulevaisuutesi, jos

annat hänelle vähän rahaa. Keskeltä synkeää metsää löydät sienia. Ota yksi mukaasi ja anna se vanhalle noidalle Itäisen palatsin luona. Sumuun on myös kätkeytynyt rosvoja. Pidä varasi, etteivät he pääse ryöstämään sinua. Kun olet selvittänyt Heraldian kolme palatsia, sinun täytyy mennä metsän yläreunaan noutamaan Master Sword.



Sumuinen metsä on täynnä eläimiä.

ITÄINEN PALATSI

Kun annat Sumuisesta metsästä löytämäsi sienen noidalle, saat häneltä maagista jauhetta myöhemmin. Ylhäällä vesiputouksen luona voit ottaa Zoralta uimaräpylät. Palatsista löydät jousi-

pyssyn ja linnan vieressä saat Sahasrahlalta ken-
gät. Voit myös löytää punaisen kilven tästä osas-
ta Heraldiaa.



Sahasrahla asuu täällä.



Anna sieni noidalle, niin hän tekee sinulle vastapalveluksen myöhemmin pelissä.

KAKARIKON KYLÄ

Keskustele kaikkien kylän asukkaiden kanssa saadaksesi tärkeitä tietoja. Mutta sinua kuunnellaan, joten on paras olla varovainen. Tietty ihmiset kutsuvat nimitään vartijat paikalle ja nämä yrittävät heti surmata sinut. Kylästä voit löytää haavin, kirjan ja kaksi purkkia. Haavilla voi ottaa kiinni mehiläisiä ja keijuja ja ne voi laittaa purkkeihin. Mehiläiset hyökkäävät vihollisen päälle ja keijut antavat sinulle elämän, jos kuolet.





SUURI RÄME

Keskeltä rämettä löydät vanhat rauniot. Käännä vipua, jonka löydät raunioista, niin kaikki vesi häviää ulkopuolelta ja pohjassa lojuneet tavarat tulevat esille. Itse rämeeltä ei löydä kovinkaan paljon mielenkiintoista, mutta myöhemmin löydät näiltä seuduilta arvokkaan huilun.



Vanhat rauniot keskellä rämettä.

MYSTINEN AUTIOMAA

Autiomaasta löydät kaksi mystistä monumenttia. Voidaksesi tulkita niitä tarvitaan kirjaa, jonka löysit Kakarikon kylästä. Kun tulokkaat kivi-
oita, aukeaa ylhäällä vauriolla sisämaahan

palatsiin ja sieltä sisältä löydät hansikkaat, joiden avulla voit nostaa raskaita kiviä. Mutta kuinka löytää tien toisen monumentin luokse ja kuka on se mies, jota ei missään tapauksessa saa häiritä?



Erämaassa on korppikotkia, kaktuksia ja kuolleita eläimiä.



Hmm... kuinka tästä pääsee eteenpäin?

HYLIAN JÄRVI

Järven rannoilta löytyy keijuja, ennustaja ja kauppa. Täältä löytyy myös luola, josta voit hakea jääsaunan. Sen avulla voit jäädyttää vihollisia ja surmata heidät sitten miekkasi avulla. Kun uit sillan alitse, kohtaat miehen, joka antaa sinulle mielellään lasipurkin.



Jos sinulla on Zoran räpylät, voit uida järven ympäri...



... ja muun muassa kohdata nukkuvan retkeilijän.

KUOLEMAN VUORI

Kun saavut Kuoleman vuorelle, havaitsee Link ensimmäisen kerran, että hän voi matkata Light ja Dark Worldien välillä. Mutta selvittääkseen hengissä Pimeyden valtakunnassa Linkillä täytyy olla mukanaan kuunkivi, joka löytyy tornin sisästä. Syvällä vuoren sisällä

kohtaat vanhan miehen, joka antaa sinulle maagisen peilin. Tämän avulla Link pääsee halutessaan takaisin Valon valtakuntaan. Jos kuljet riippusillan yli vasemmalle tornin luota tulet monumentin luokse. Jos onnistut tulkitsemaan sen, saat magian Ether.



POMOJEN LÖYLYTTÄMINEN

ARMOS KNIGHTS (Itäinen palatsi)

Itäisen palatsin viimeisessä huoneessa Link kohtaa nämä loikkivat ritarit. Onneksi puunuolet pureutuvat heidän haarniskoihinsa. Kun seisot nurkassa ja ammut heitä, selviydyt melko helposti ritareista. Viimeinen ritari on tietysti hankalampi kuin muut viisi, mutta jos pidät huolta ettei hän paase kasiksi sinuun, selviät kyllä hänestäkkin. Kun voitat kaikki ritarit saat rohkeuden medaljongin palkkioksi.

LANMOLAS (Autiomaapalatsi)

Vallavat hiekkakäärmeet vartioivat voiman medaljonkia. Kun käärmeet nousevat esiin hiekkasta lentää Linkiä kohti pieniä kiviä. Näitä pitää varoa samalla kun yrittää tähdätä miekalla käärmeitä päähän.

MOLDORM (Vuorentorni)

Tämä käärmeita muistuttava olento odottaa Linkiä tornin kuudennessa kerroksessa. Hän on hankala vastustaja, sillä hyökkäys tehoaa vain takaapäin ja olento työntää sinut mielellään kerroksen alaspäin. Pidä B-nappia alhaalla ja juoksentele ympäriinsä kunnes saat tilaisuuden iskeä miekkasi hänen pyrstönsä. Kun olet voittanut otuksen saat viisauden medaljongin ja olet valmis lähtemään Master Swordin hakuun.

AGAHNIM (Heraldian linna)

Kun olet hakenut Master Swordin Gouuisesta metsästä voit lähteä kohti linnan tornia. Tornin huipulla kohtaat ilkeän velhon Agahnimin, joka on juuri taikonut prinsessa Zeldan pois. Et saa vahingoittaa häntä miekallasi, vaan sinun täytyy käyttää haavia voidaksesi lennättää tulipallosi takaisin hänen päälleen. Mutta se on helpommin sanottu kuin tehty, sillä Agahnimilla on useampiakin konsteja käytössään. Jos pystyt nujertamaan hänet, Agahnim katoaa takaisin Pimeyden valtakuntaan, mutta hän vetää sinut mukaansa sinne. Nyt sinun täytyy selvittää uusi maailma ja siinä on kaksi kertaa niin paljon palatseja kuin Valon valtakunnassa.



Pimeyden valtakunta

Hook

PALUU

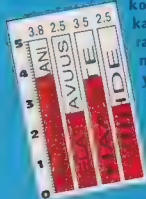
MIKÄ-MIKÄ-MAAHAN

Peter Pan on kasvanut aikuiseksi ja hän on täysin unohtanut Mikä-mikä-maan, jossa hän itse oli suuri sankari nuorena poikana. Mutta ilkeä kapteeni Koukku ei ole unohtanut Peter Pania ja siksi hän kidnappaa Peterin lapset houkutelakseen hänet takaisin. Kun Peter Pan palaa Mikä-mikä-maahan hän muistaa menneisyyden ja joutuu nyt taistelemaan omien lapsiensa puolesta.



Crafiikka on aika onnistunut.

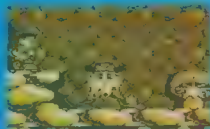
Hook perustuu samannimiseen elokuvaan. Peter Panin täytyy selvittää Helinä-keiju apunaan eri alueita Mikä-mikä-maassa päästäkseen ryöstettyjen lastensa jäljille. Jokaisella radalla on apuvälineitä, joita tarvitaan ratojen selvittämiseen ja mahdollisuuksien parantamiseen lopullista kohtaamista kapteeni Koukun kanssa silmällä pitäen. Peliin on rakennettu sisälle myös kaksi muuta peliä. Toisessa lentävä Peter yrittää kerätä kuulia samalla kun hän väistelee pahansuopia pilviä ja dynamiitilla täytettyjä ilmapalloja. Ja toisessa Peter taistelee vihollisia vastaan ja jos hän voittaa, hän saa jotain hyödyllistä palkinnoksi.



Peli koostuu etupäässä loikkimisesta ympäriinsä eri radoilla, vihollisten nujertamisesta ja esineiden keräilystä. Peter Panin tikari on melkoisen lyhyt ja viholliset ampuvat häntä usein, joten ratojen selvittäminen ei ole niinkään kevyttä. Valitettavasti Peter loikki jatkuvasti niin korkealle, ettei maata alapuolella voi nähdä. Näin alastulo tapahtuu helposti vihollisen päälle tai vaaralliseen vesistöön.

Hook	
SONY IMAGESOFT	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Seikkailu	1 IN 2
Lokakuu	
GAMELINK	SALASANA
EI	EI
VÄNEUBASTE	
MELPPO	KESKIT

Sony on tehnyt Hookista myös NES-versio ja se on jo julkaistukin USAssa. Peli on jokseenkin samanlainen. Ainoa suuri poikkeavuus on se, että NES-versio on tietyksi värillinen. Ja USAssa on tehty versio tästä pelistä myös SuperNESille.



Toimituksen arvio

Hook olisi voinut olla hieno peli, mutta valitettavasti se ei ole sitä. Peliin perusidea on mukava, mutta sen sovellutus Nintendoille on korkeintaan kohtuullinen. Grafiikka ja äänet ovat onnistuneet hyvin, mutta ohjattavuus on sitä luokkaa, että tekisi välillä mieli viskata GameBoy nurkkaan. Ja laujaa!



Babs-kaniini on kidnapattu (uudenuutukainen peli-idea, vai mitä?) ja sankarikaniini Buster Bunnyn pitää lähteä pelastamaan hänet Montana Maxin kynsistä. Hänellä on apunaan Plucky Duck, Dizzy Devil ja Furrball. Sekä tietenkin sinä.

Tiny Toon Adventures koostuu kuudesta maailmasta, jotka puolestaan kukin muodostuvat kolmesta radasta. Jokaisesta löytyy hankalia vihollisia, jotka yrittävät pysäyttää sinut. Pidä huolta, että löydät sydämen tai muuten kuolet välittömästi koskettaessasi jotain vastustajaa. Onneksi sinulla on ystäväsi mukana, sillä he voivat auttaa sinua silloin, kun kelmit käyvät liian hankaliksi.



Grafiikka on mukavan näköinen ja tarkka.

Plucky Duck

Tämä huonotuurinen anka aiheuttaa monenlaisia vaikeuksia ja katoaa sitten itse paikalta lykäten syyt muiden niskoille. Hän on hyvä uimari ja osaa myös lentää jonkin matkaa räpyttämällä pieniä siipiään.



Dizzy Devil

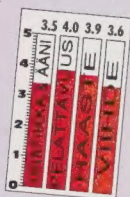
Häntä ei kutsuta nimellä Dizzy (eli sekopää) ihan syyttää. Hän voi nimittäin panna päänsä pyörimään ja pörstellä viholliset ja esteet loitolle. Tämä on hyvin tehokasta, kun kelmejä kerääntyy turhan paljon ympärille yhtä aikaa.



Pikkupiiirretyt metsässä



Hamton antaa sinulle lisäelämiä, kun olet kerännyt tarpeeksi paljon porkkanoita.



RATA 1

Etsintä on alkanut! Löydät paljon porkkanoita, joilla voit vaihtaa itsellesi myöhemmin lisäelämiä. Täältä löydät myös ilmapalloja ja niiden sisällä voi olla joko sydän tai sitten tähti, joka aiheuttaa sinun muuttumisesi joksikin kavereistasi.

RATA 2

Maailman kaksi ensimmäisellä radalla olet rannalla ja seuraavalla radalla hyppäät veteen. Mutta älä huolestu, vaikka vettä voi mennä korvaan. Buster ja hänen ystävänsä ovat melkoisia vesipetoja.

RATA 3

Nyt olet joutunut keskelle mutkikasta metsää. Koskaan ei voi tietää, mitä on piilossa seuraavan mutkan tai puun takana. Täältä ei ole helppoa selvittää tietään ulos, mutta ennen kaikkea Furrballin ja Dizzyn avulla sekin onnistuu.



Tämä ihailijatar on hengenvaarallinen.

Toimituksen arvio

Tiny Toon Adventures on peli, jossa on mukavan näköinen grafiikka ja näppärä ohjaus. Tämä muistuttaa tyyliltään Capcomin Disney-pelejä, mutta ei yllä ihan samalle tasolle. Toisaalta Tiny Toons on jonkin verran hankalampi kuin Disney-pelit. Eli tämä on ainakin hauska haaste seuraavaa Disney-peliä odotellessa.



Furrball

Tämä lunki katti keksii kaikkein ovelimmat konsittielgelmiä selviämiseen. Hänen erikoistempuillaan voi päästä tutkimaan ihan uusia ja yllättäviä osia radoista.

Tiny Toon Adventures	
KONAMI	
ILMESTYTY	PELAAJIA
Lokakuu	1
PELITYYPPI	SALASANA
Seikkailu	Ei
VAIKUUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

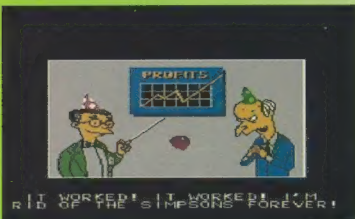
THE SIMPSONS™

BART VS. THE WORLD

3.2	3.0	2.9	3.5
GRAFIKKA & AANI	PELATTI VUUS	HAASTE	VIITE

SIMPSONIN PERHE UNELMALOMALLA

Bart Simpson on palannut taas uuteen vauhdikkaaseen NES-seikkailuun. Tällä kertaa hänellä ei ole vaikeuksia avaruuslentojen kanssa, vaan hänen ongelmansa on Burns, johtaja ydinvoimalassa, jossa Bartin isä Homer on töissä. Burns on nimittäin määrännyt, että Bart voittaa piirustuskilpailun ja saa matkustaa ympäri maailman koko perheensä kanssa. Tämä kuulostaa pelkästään mukavalta, mutta Burns on ottanut yhteyttä sukulaisiinsa maan joka kolkilla, joiden kanssa Bart ja muut Simpsonit joutuvat sitten tekemään välinsä selväksi. Sinun tehtäväsi on siis auttaa Bartia selviämään läpi Kiinan, Pohjoisnavan, Egyptin ja Hollywoodin ilman, että Burnsin sukulaiset ja muut liittolaiset pääsevät tekemään perheelle isompaa vahinkoa.



Näin siinä käy, jos epäonnistut tehtävässä.

TÄRKEITÄ ESINEITÄ

Tulipallot

Heitä näitä vihollisen päälle, jonka haluat katoavan. Tämä tehoaa niihin kaikkiin.



Pieni timantti

Kun saat käsiisi pienen timantin, saat lisäpisteitä.



Bartman

Kun saat poimittua Bartmanin, voi Bart lentää muutaman sekunnin.



Krusty-nukke

Kun saat kerättyä 15 Krusty-nukkea, olet ansainnut lisäelämän.



Juoma

Pirtelö antaa Bartille lisää voimia energiamittariin.



Jebediahin pää

Tämän päänkuvan avulla tulet voittamattomaksi joksikin aikaa.



Iso timantti

Kun saat poimittua ison timantin saat suoraan lisäelämän.



KIINA

Ensimmäinen kohde Simpsonien maailmanympärimatkalla on Kiina. Täällä Bart hyppii ympäriinsä laivalla ja kulkee skeittilaudalla pitkin Kiinan mureita.

Laiva

Selvittääksesi laivan sinun

täytyy vain löytää kylltti, jossa lukee 'Exit'. Kerää kaikki Krusty-nuket ja etsi Maggie, joka antaa sinulle sitten pienoislavan.



Simpsons-kysymykset

Tarkista kuinka paljon tiedät Simpsonsista. Selvittääksesi tämän bonusradan sinun täytyy vastata oikein kolmeen kysymyksen peräkkäin. Pystyäksesi vastaamaan kysymyksiin sinun täytyy tuntea TV-sarjaa Simpsonsista.



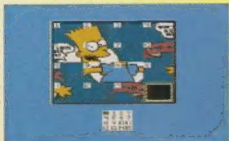
Kiinan muuri

Nyt on tullut skeittaamisen vuoro. Matkan varrella kohtaavat lohikäärmeitä ja vaarallisia kiinalaisia, mutta myös lisäelämiä ja muuta mukavaa. Jos tönäiset Lisaa ihan alussa, saat tilaisuuden ottaa Krusty-patsaan vähän myöhemmin.



Puzzle

Järjestä puzzle niin, että siitä tulee Bartin kuva. Kun onnistut saamaan sen kokoon, saat useita Krusty-nukkeja.



Memory

Hyvä muisti auttaa sinua keräämään useita Krusty-nukkeja tässä muistipelissä.

Ulospääsy

Päästäksesi lähemmäs Kiinasta sinun täytyy nujertaa Fu Man Chu Burns. Heitä viisi tulipalloa hänen päähänsä, niin Bart voi jatkaa matkaa perheensä kanssa.



POHJOIS-NAPA

Simpsonin perheen seuraava lomakohde on pohjoisnapa. Huhu kiertää, että kauhea lumimies liikkuu lähistöllä, eikä Bart voi tietenkään olla etsimättä sitä.



Jääluola

Ota ihan rauhallisesti, kun joudut kulkemaan jääluolan lävitse, sillä koskaan ei tiedä mitä ilmestyy tielle. Matkan varrelta löytyy Krustyn näköinen lumiukko ja myös Marge odottaa sinua jossain reitillä.

Iglu-peli

Autta Maggieta pitämään Krusty-nukkeja silmällä, niin saat ottaa sen mukaasi lähtiessäsi.

Yksikätinen rosvo

Tartu kiinni automaatin vipuun ja yritä saada kolme samanlaista äijänpäättä riviin.

Puzzle

Tämä toimii samalla tavalla kuin puzzle Kiinassa. Ainoa ero on se, että tässä koitat koota Homerin kuvaa.

Jäävirta

Hyppää jäälautalta toiselle ja varo kaloja ja lintuja. Juttele Lisan kanssa niin saat lisää tulipalloja.

Ulospääsy

Päästäkseen lähemmäs Pohjoisnavalta kohti Egyptiä, täytyy Bartin voittaa lumimies Burns. Hyppää viisi kertaa hänen päänsä päällä, niin nujerrat hänet.

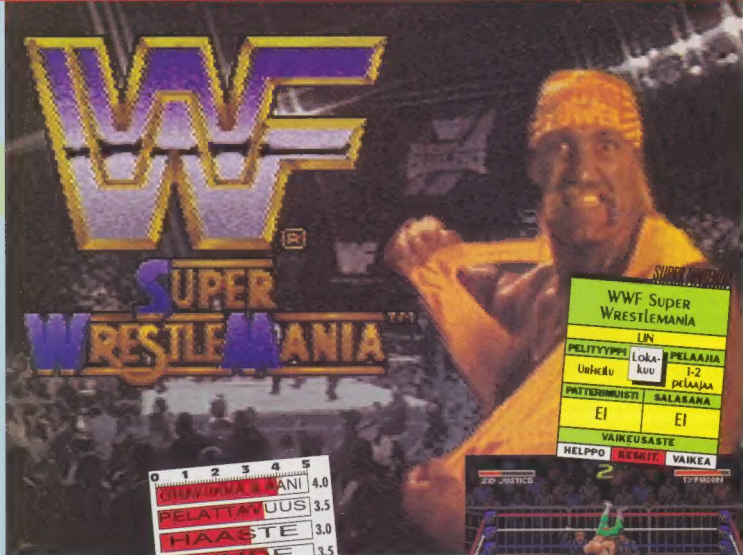


THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD	
Acclam	
ILMESTYTY	PELAAJIA
Lokakuu	1
PELITYYPPI	KALASANA
Seikkailu	Ei
VAIKESASTE	
HELPO	REKBIT. VAIKEA



Toimituksen todistus

Pelissä Bart vs. the World on valitettavasti tämmälleen samanlainen grafiikka ja musiikki kuin aikaisemmassa pelissä Bart vs. the Space Mutants. Peli on hiukan vaatimaton ulkoasultaan, mutta silti tämä uutuus on hausempi kuin edellinen NES-peli. Peli on aika yksinkertainen, koska bonusratojakaan ei tarvitse selvittää päästäkseen etenemään. Jos tässä olisi vähän enemmän ratoja, olisi peli haastavampi ja varmaan hauskempikin. Bart vs. the World sisältää monenlaista huumoria, minkä pitäisi ilahduttaa kaikkia Simpsons-faneja.



0	1	2	3	4	5
OHJELMUKA & ANIMI					4.0
PELATTAVUUS					3.5
HAASTE					3.0
YHTIÖ					3.5

ÄLYVAPAA- PAINIA

Useimmat lukijat tuntevat varmasti amerikkalaisen painijan Hulk Hoganin ja hänen vastustajansa WWF:n painiottelusta. Nyt voit kohdata heidät silmästä silmään ja nähdä kuinka kovia he oikein ovatkaan LJN-yhtiön pelissä WWF Super Wrestlemania. Voit valita painijan kymmenestä vaihtoehdosta ja haastaa sitten muut otteijat.

Voit pelata peliä joko yksin tietokonevastustajan kanssa tai sitten joukkueisiin voi jakaa kaksi tai neljä painijaa kuhunkin. Jos pelaat kaverisi kanssa, voitte valita yhden, kahden tai neljän painijan joukkueen ja käydä kamppailun toisianne vastaan. Samaan joukkueeseen ette valittavasti pääse. Peliin ei ole myöskään tehty turnausta, jonka voisi käydä läpi, vaan voit yksinkertaisesti otella toisia painijoita vastaan niin pitkään kuin jaksat. Seuraavat painijat ovat mukana: Randy "Macho Man" Savage, Hulk Hogan, Jake "The Snake" Roberts, The Undertaker, "The Million Dollar Man" Ted DiBise, Sid Justice, Hawk, Animal, Earthquake ja Typhoon. Kaikki näyttävät samalta kuin luonnossakin, kiitos digitaalitekniikalla tehtyjen kuvien ja liikkeiden.



Digitaaliset kuvat neljästä painijasta

WWF SUPER WRESTLEMANIA	
LIN	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Uutuku	Lokakuu
1-2 PELAAJAA	
PÄTTERÖYSTI	SALASARA
EI EI	
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT.
VAIKEA	



Villimiehet kehässä.

Voit hyökätä vastustajan päälle 16 eri tekniikalla. Potkuja, lyöntejä, hyppyjä ja muita liikkeitä löytyy siis pelistä reipas määrä. Valittavasti kaikki painijat tekevät täsmälleen samat liikkeet, joten sen enempiä vaihtelua ei pääse syntymään.

Toimituksen arvio

No joo, kyllä tämä voi olla aika hauskaa, jos pelaajia on kaksi. Mutta yksin pelailessa paini alkaa kyllästyttää ennen pitkää, sillä tässä ei voi yrittää selvittää turnausta, vaan otella vain matsin toisensa jälkeen kunnes väsy. Digitaaligrafiiikka on tyylikäs, mutta musiikki on aika rasittava. Täytyy kai olla melkoinen wrestling-fani ennen kuin WWF Wrestlemaniasta saa kaiken irti.